Wii™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ACTIVISION®

LEIA ATENTAMENTE TODO O MANUAL DE OPERAÇÕES do Wii™ ANTES DE USAR O SEU SISTEMA DE HARDWARE, DISCO DE JOGO OU ACESSÓRIO DO Wii. ESTE MANUAL CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA: LEIA OS SEGUINTES AVISOS ANTES DE VOCÊ OU SEU FILHO JOGAREM JOGOS DE VÍDEO.

⚠ AVISO - Convulsões

- Algumas pessoas (cerca de 1 em 4000) podem ter convulsões ou desmaios provocados por flashes ou padrões de luz, e isso pode ocorrer enquanto estão assistindo a TV ou jogando jogos de vídeo, mesmo que nunca tenham tido convulsão antes.
- Quem já teve convulsão, perda de consciência ou outro sintoma relacionado à condição epilética deve consultar um médico antes de jogar um jogo de vídeo.
- Os pais devem observar os seus filhos jogando jogos de vídeo. Pare de jogar e consulte um médico se você ou seu filho sentirem alguns dos seguintes sintomas:

Convulsões	**Espasmos oculars ou musculares**	**Perda de consciência**
Visão alterada	**Movimentos involuntários**	**Desorientação**

Para reduzir a probabilidade de convulsão ao jogar jogos de vídeo:

1. Sente-se ou fique o mais longe possível da tela.
2. Jogue os jogos de vídeo na menor tela de televisão disponível.
3. Não jogue se estiver cansado ou com sono.
4. Jogue em sala bem iluminada.
5. Descanse de 10 a 15 minutos por hora de jogo.

⚠ AVISO - Fadiga Ocular E Doença Motora

Jogar jogos de vídeo pode resultar em fadiga ocular após um período contínuo de tempo, e talvez em um período menor se for usado o recurso 3D. Jogar jogos de vídeo também pode resultar em doença motora em alguns jogadores. Siga estas instruções para ajudar a evitar a fadiga ocular, tontura ou náusea:

- Descanse de 10 a 15 minutos por hora de jogo, ou a cada meia hora de jogo quando utilizar a funcionalidade 3D, mesmo que você ache que tem condições de continuar. Cada pessoa é diferente, portanto, faça pausas mais frequentes e maiores se você sentir desconforto.
- Se seus olhos ficarem cansados ou doloridos enquanto você joga, ou se você sentir tonturas e náuseas, pare e descanse por algumas horas antes de jogar novamente.
- Se você continuar a ter qualquer um dos sintomas acima, pare de jogar e consulte um médico.

⚠ ADVERTÊNCIA – Tontura

Jogar videogames pode causar tontura em alguns jogadores. Se você ou seu filho sentir tontura ou vertigem ao jogar videogames, pare de jogar e descanse. Não dirija nem execute nenhum outra atividade extenuante até sentir-se melhor.

INFORMAÇÕES JURÍDICAS IMPORTANTES Este jogo da Nintendo não é projetado para uso em nenhum dispositivo não autorizado. O uso de qualquer dispositivo não autorizado anulará a garantia do produto Nintendo. A cópia de qualquer jogo da Nintendo é ilegal e é estritamente proibida por leis nacionais e internacionais de propriedade intelectual. "Backup" ou "arquivamento" de cópias não são autorizados e não são necessários para proteger o seu software. Os infratores serão processados.

REV-E

Official Nintendo Seal

O selo oficial é sua garantia de que este produto é licenciado ou fabricado pela Nintendo. Sempre olhe se este selo está presente quando comprar sistemas e acessórios de videogames, jogos e produtos relacionados.

EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB

L

Esta avaliação é comparável com a classificação indicativa DJCTQ "Livre".

As marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Wii é marca comercial da Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licenciado pela Nintendo

Nintendo

ATUALIZAÇÃO DE MENU DO SISTEMA

Lembre-se de que quando carregar pela primeira vez o Disco de Jogo no console do Wii, ele verificará se você tem o menu de sistema mais recente e, se necessário, uma tela de atualização do sistema do Wii será exibida. Pressione OK para continuar.

Quando o menu do sistema é atualizado, modificações não autorizadas de hardware e/ou software podem ser detectadas e o conteúdo não autorizado pode ser removido e provocar a inoperância imediata ou posterior do seu console. A não aceitação da atualização pode tornar este jogo, e jogos futuros, impossíveis de serem jogados. Lembre-se de que a Nintendo não pode garantir que o software ou os acessórios não autorizados vão continuar funcionando com o console Wii após esta ou futuras atualizações do menu do sistema do Wii.

ÍNDICE

Introdução 2
Portal of Power™ 2
Controles do jogo 3
Menus 4
Jogando o jogo 5
Modo batalha 9
Salvar recursos 9
Documentação de suporte ao cliente 11

INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao Mestre do Portal jovem de Skylands. Somente você, os Skylanders e os recém-retornados Skylander Giants podem parar o mal que agora ameaça a paz dos Skylands!

Kaos está de volta, e com uma série de novos truques malvados! E você tem de descobrir os segredos que estão por trás das formas antigas e misteriosas de Arkeyan antes que Kaos o faça!

PORTAL OF POWER

Para iniciar o *Skylanders Giants*™, o *Portal of Power* deve antes estar conectado ao seu console Wii. Com o console Wii desligado, insira o *Portal of Power* na porta USB disponível. Ligue o seu console Wii e o *Portal of Power* estará automaticamente pronto para uso.

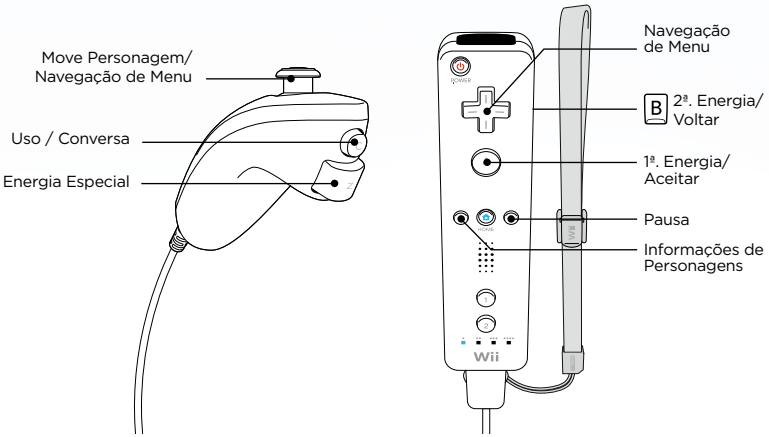
Mais informações sobre como configurar o seu *Portal of Power* podem ser encontradas no seu *Guia de Início Rápido*. É por meio do *Portal of Power* que os Skylanders podem entrar nas ilhas antigas que compõem Skylands. Após colocado no *Portal of Power*, o Skylander voltará à vida na tela e será jogável no jogo.

COLOCAÇÃO DE BRINQUEDO

Você pode colocar até 3 brinquedos no *Portal of Power* por vez, o que inclui 2 Skylanders jogáveis (somente para modo 2 jogadores) e 1 item mágico ou 1 peça de localização (vendidos separadamente).

CONTROLES DEL JUEGO

O *Portal of Power* e pelo menos uma miniatura do *Skylanders Giants* ou *Skylanders Spyro's Adventure*™ é exigido para iniciar um novo perfil e ir para a primeira parte do tutorial.



⚠ CUIDADO: USE A PULSEIRA

Use a pulseira para ajudar a evitar lesões em outras pessoas ou danos a objetos ao seu redor ou do Wii Remote no caso de você acidentalmente esquecer de usar o Wii Remote durante o jogo.

Lembre-se também do seguinte:

- Certifique-se de que todos os jogadores tenham colocado a pulseira corretamente quando for a sua vez.
- Não deixe de usar o Wii Remote durante o jogo.
- Seque as mãos se estiverem úmidas.
- Deixe espaço suficiente em torno de você durante o jogo e certifique-se que todas as áreas em que você pode se mover estão sem outras pessoas e objetos.
- Fique a pelo menos três metros da televisão.
- Use o Wii Remote Jacket.

MENUS

MENU NAVEGAÇÃO

Botões Direcionais / Haste Direcionais – Menus de navegação.

Ⓐ **–** Pressione para aceitar.

Ⓑ **–** Pressione para voltar ao menu anterior ou cancelar.

MENU PRINCIPAL

História – Comece a aventura de seus Skylanders em modo Único Jogador ou Cooperação.

Modo de batalha – Desafie um amigo em uma variedade de modos e arenas de batalha.

Configurações – Ajuste as Configurações Gerais (Apelidos de Visitantes), as Configurações de Áudio (Música, Voz e Efeitos) e o Layout dos Controles de visualização.

MENU PAUSA

Selecionar capítulo – Carrega o nível concluído anteriormente.

Objetivos – Exibe objetivos do nível.

Coleções – Visualiza suas coleções de Skylanders, pergaminhos da história, Skystones, elogios, encantos e vídeos.

Configurações – Ajuste as Configurações Gerais (Apelidos de Visitantes e Níveis de Dificuldade), as Configurações de Áudio (Música, Voz e Efeitos) e o Layout dos Controles de visualização.

Navio de Flynn – Volta ao navio de Flynn.

Menu principal – Retorna ao menu principal.

EXIBIÇÃO EM JOGO – MODO HISTÓRIA DO SKYLANDER GIANTS

1. **Medidor de saúde –** O medidor verde exibe a quantidade de saúde que o seu Skylander tem. Se o medidor de vida de qualquer Skylander atingir zero, ele deve ser removido do *Portal of Power* e substituído por um Skylander diferente.
2. **Moeda –** várias formas de tesouro, o que lhe permitirá comprar atualizações.
3. **Nível e Medidor de Nível –** Mostra o nível atual de seu Skylander. Quando o medidor amarelo estiver preenchido completamente, o seu Skylander nivelará para cima. O nível máximo a que um Skylander pode chegar é 15. Os Skylanders do *Skylanders Spyro's Adventure* também podem atingir o nível 15 ao serem usados no *Skylanders Giants*.
4. **Pontos de experiência –** A coleta desses pontos de experiência aumentará o seu medidor de nível.
5. **Símbolo Elemental –** Exibe o símbolo elemental do seu Skylander.
6. **Símbolo de Bônus Elemental –** Quando em uma destas áreas, se você colocar um Skylander que tem o tipo de elemento correspondente no *Portal of Power*, o Skylander ficará mais poderoso do que o normal.
7. **Aquisição de saúde –** A coleta de aquisições de alimentos restaurará parte de seu medidor de nível.
8. **Tesouro lendário –** Os tesouros lendários coletados aparecerão na cabine de Flynn, a bordo do Dreadyacht. Enquanto estiverem na cabine, os tesouros lendários podem ser usados para personalizar a aparência do navio!

INFORMAÇÃO DE PERSONAGEM

Pressione o ⊖ para ver e gerenciar cada um de seus Skylanders na Seção "Informação de personagem". Os menus e submenus abaixo podem ser encontrados em "Informação de personagem":

Estatísticas – Exibe suas estatísticas atuais dos Skylanders.

Chapéus – Visualiza os chapéus que o Skylander coletou; eles podem equipar ou serem removidos aqui.

Melhorias - Visualização das atualizações que o seu Skylander adquiriu.

Troféus – Define as missões individuais de seu Skylander e exibe sua classificação, que depende de quantas missões você concluiu.

Gerenciar – Permite criar um apelido, se apropriar de um Skylander, ver seu código de atualização para o site *Skylanders Universe*℠ de seu Skylander ou redefinir o progresso de seu Skylander.

MELHORIAS

Enquanto no navio Cap'n de Flynn, o usuário pode visitar Perséfone das fadas e comprar atualizações com as moedas coletadas para tornar seus Skylanders mais poderosos na batalha. Você também pode atualizar com o pó das fadas que você comprar da loja de Auric.

SELECIONAR MELHORIA
Canhão de Fotossíntese
Pressione Z para aproveitar o poder do sol e atirar feixes de luz
Custo: 500
Você tem: 2032
0
A Aceitar B Voltar

CLASSES ELEMENTAIS

Cada Skylander possui o poder de uma entre 8 classes Elementais. As classes de elementais incluem:

ELEMENTAL GATES

Ao longo das Skylands, há portões de elementais que somente os Skylanders desse elemento podem abrir. Dentro de áreas especiais existem novos desafios colecionáveis e outras recompensas para você descobrir!

TALENTOS DE FORÇA

Os talentos de força são certos eventos nas Skylands que apenas os Giant Skylanders podem realizar. Conclua os talentos de força para obter recompensas enormes!

SKYSTONES

No modo único jogador, você pode jogar o popular jogo Skystones contra vários personagens escondidos no jogo durante todo o jogo. Para jogar Skystones, você deve jogar seus Skystones coletados em um tabuleiro próximo de seus oponentes. O objetivo do jogo é ter mais Skystones seus no tabuleiro que de seus oponentes quando o tabuleiro estiver cheio. Ao colocar pedras com mais lâminas próximas da pedra do seu oponente com menos lâminas você toma posse da pedra no tabuleiro. Depois de derrotar o seu oponente você ganhará uma das pedras favoritas dele para usar em seu próximo jogo Skystones.

NIVELAMENTO

Seus Skylanders ganharão experiência à medida que forem derrotando os inimigos. Quando o seu Skylander sobe de nível, a saúde e as estatísticas dele aumentarão também. O nível máximo a que um Skylander pode chegar é 15.

O DREADYACHT - NAVIO CAP'N DE FLYNN

O navio do Flynn está sempre em movimento, o que o torna o melhor lugar para se preparar e treinar para o próximo nível entre viagens por Skylands. O navio de Flynn está cheio de áreas úteis e outras surpresas que o ajudarão em sua jornada para deter Kaos! As áreas de interesse incluem:

Sala de jogos – Dentro da sala de jogos, fale com Auric para comprar itens de sua loja ou praticar Skystones com Dreadbeard.

Convés principal – Subir para uma aventura adicional? Fale com Cali no convés principal para participar de seus desafios heroicos especiais para testar ainda mais sua habilidade. Após ele chegar no navio, fale com Brock para testar sua força lutando nos Desafios de Arena!

Sala de Cali – Colete as Rodas da Sorte espalhadas nas Skylands para usar a Luck-O-Tron, que está no quarto de Cali, e aumentar suas chances de dobrar saque, retirada de alimentos, poder e experiência.

Cabine de Perséfone – Visite Perséfone para atualizar seus Skylanders com a sua moeda coletada.

Roda do capitão – Perto da roda do capitão você pode encontrar Flynn, que o auxiliará em sua navegação nas Skylands.

Cabine de Flynn – Aqui você pode usar os lendários tesouros que você encontrou nas Skylands para atualizar o navio.

BRINQUEDOS

O Skylanders Giants pode ser jogado com as miniaturas do *Skylanders Giants* e com as miniaturas do *Skylanders Spyro's Adventure*.

Durante o jogo você pode trocar os Skylanders a qualquer momento. Os Skylanders podem ser usados em seu *Portal of Power* inicial ou como visitante no *Portal of Power* de um amigo no modo história e modo batalha. Todos os pontos de experiência, moedas e atualização são automaticamente salvos em cada brinquedo.

JOGAR EM COLABORAÇÃO

Em qualquer momento durante o Modo História, um Segundo jogador pode se juntar ao jogo pressionando o Ⓐ em seu Wii Remote e colocando um Skylander no *Portal of Power*. Para sair do jogo, o Jogador 1 ou o Jogador 2 deve remover seu Skylander do *Portal of Power* e pressionar o Ⓑ em seu Wii Remote.

MODO BATALHA

Nos vários modos de batalha, escolha entre uma variedade de arenas e lute contra seus amigos. Use itens, armadilhas e almofadas de salto a seu favor enquanto você tenta se tornar o Mestre do Portal definitivo. Desafie um amigo em quatro modos diferentes frente a frente:

Arena de Luta – Batalha frente a frente entre dois Mestres de Portal em uma luta até o fim para determinar quem reinará.

Gols Celestes – Recuperar um Skyball e levá-lo à área final.

Mestre da Joia Celeste – Ser o primeiro a coletar um número definido de Sky Gems.

Pra Fora – seu oponente voando para fora do ringue!

SALVAR RECURSOS

RECURSO SALVAR BRINQUEDO

Enquanto estiver em seu *Portal of Power* inicial os seguintes itens são salvos em seus brinquedos:

- Pontos de vitória e nível de experiência
- O "apelido" que você dá ao seu Skylander
- Moeda
- Habilidades e estatísticas atualizadas
- O chapéu que seu Skylander está usando
- Classificação de busca de seu Skylander

Isso permite que você leve o seu Skylander para outro *Portal of Power* e brinque com sua própria coleção atualizada e personalizada de Skylanders. Enquanto estiver na casa de seu amigo, o seu Skylander continuará se lembrando e salvará todas as moedas e pontos de vitória que ele ganhou e coletou.

Leve seus próprios Skylanders personalizados para a casa de um amigo e ajude-os em sua busca... ou lute contra eles em Modo de Batalha!

SALVAR JOGO

Os seus objetivos de progresso no modo história e certos tipos de colecionáveis são salvos em sua ranhura de jogo salvo em vez de serem salvos no seu brinquedo. Estes colecionáveis incluem Pergaminhos da História, Skystones, Soul Gems, Encantos e Tesouros Lendários.

ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE

IMPORTANTE - LEIA CUIDADOSAMENTE: O USO DESTE PROGRAMA ESTÁ SUJEITO AOS TERMOS DA LICENÇA DE SOFTWARE ESTABELECIDOS ABAIXO. "PROGRAMA" INCLUI O SOFTWARE REFERENTE A ESTE ACORDO, A MÍDIA ASSOCIADA, TODOS OS MATERIAIS IMPRESSOS, TODA A DOCUMENTAÇÃO ONLINE OU ELETRÔNICA E TODAS AS CÓPIAS E TRABALHOS DERIVADOS DE TAL SOFTWARE E MATERIAIS. AO ABRIR ESTE PACOTE E/OU USAR O PROGRAMA, VOCÊ ACEITA OS TERMOS DESTA LICENÇA DA ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENÇA DE USO LIMITADO. A Activision lhe concede o direito e licença não exclusivos, intransferíveis e limitados para utilizar uma cópia deste Programa única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos os direitos não concedidos especificamente sob este Acordo são reservados à Activision. Este Programa é licenciado em vez de vendido. Sua licença não lhe confere nenhum título ou propriedade deste Programa e não deve ser interpretada como venda de quaisquer direitos deste Programa.

PROPRIEDADE. Todos os títulos, direitos de propriedade e direitos de propriedade intelectual referentes ao Programa e a todas e quaisquer cópias dele (inclusive, mas não se limitando a, qualquer título, código de computador, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, frases de captura, locais, conceitos, ilustrações, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, direitos morais e qualquer documentação relacionada, incorporados neste Programa) são de propriedade da Activision ou de seus licenciadores. Este Programa está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos, tratados e convenções internacionais de direitos autorais e outras leis. Este Programa contém determinados materiais licenciados, e os licenciadores da Activision podem proteger seus direitos em caso de qualquer violação deste Acordo.

VOCÊ NÃO DEVERÁ:

- Explorar esse programa ou qualquer de suas partes comercialmente, inclusive, mas não se limitando a, usá-lo em cyber café, centro de jogos de computador ou em qualquer outro site baseado no local. A Activision pode oferecer um Acordo de Licença de Local em separado para permitir que você torne este Programa disponível para uso comercial, veja abaixo as informações de contato.
- Vender, alugar, arrendar, licenciar, distribuir ou transferir este Programa, ou qualquer cópia deste Programa, sem o expresso consentimento prévio por escrito da Activision.
- Fazer engenharia reversa, obter código-fonte, modificar, descompilar, desmontar ou criar trabalhos derivados deste Programa, no todo ou em parte.
- Remover, desabilitar ou burlar quaisquer avisos de propriedade ou rótulos contidos no ou dentro do Programa.
- Piratear ou modificar (ou tentar modificar ou piratear) o Programa, ou criar, desenvolver, modificar, distribuir ou usar quaisquer programas de software, a fim de ganhar (ou permitir que outros a ganhem) vantagem deste Programa em configurações de jogo multijogador online, inclusive, mas não se limitando a, rede de área local (LAN) ou qualquer outro jogo de rede ou na internet.
- Exportar ou reexportar este Programa, qualquer cópia ou adaptação dele em violação a quaisquer leis ou regulamentos aplicáveis.

GARANTIA LIMITADA. A Activision garante ao comprador cliente original deste Programa que a mídia de gravação onde o Programa é gravado está livre de defeitos de material e de mão-de-obra por 90 dias a partir da data da compra. Se o comprador encontrar a mídia gravada do Programa defeituosa no prazo de 90 dias após a compra original, a Activision concorda em substituir gratuitamente a mídia gravada do Programa com defeito dentro desse prazo após a sua recepção da mídia gravada do Programa, enquanto o programa ainda estiver sendo fabricado pela Activision. No caso de o Programa não estar mais disponível, a Activision mantém o direito de substituí-lo por produto similar de igual ou maior valor. Esta garantia é limitada à mídia de gravação do Programa inicialmente prevista pela Activision e não é aplicável ao uso e desgaste normal. Esta garantia não será aplicável e será anulada se o defeito tiver surgido através de maus tratos, abuso ou negligência. Este remédio é o único e exclusivo remédio do comprador e substitui todas as outras garantias expressas. Quaisquer garantias implícitas sobre este produto prescritas por lei, inclusive, mas não se limitando a, garantia implícita de comercialização ou de adequação a uma finalidade específica, estão expressamente limitadas à duração do período de 90 dias descrito acima. A Activision se reserva o direito de modificar esta garantia, prospectivamente em qualquer momento e de tempos em tempos, a seu exclusivo critério.

Ao devolver o Programa para substituição de garantia, envie o disco ou cartucho original do produto, conforme o caso, apenas na embalagem de proteção e inclua: (1) uma fotocópia do seu recibo de vendas datado; (2) o seu nome e endereço de retorno digitado ou impresso claramente; (3) uma breve nota descrevendo o defeito, os problemas que você está encontrando e o sistema onde está executando o Programa; e (4) se você estiver retornando o Programa após o período de garantia de 90 dias, mas dentro de um ano após a data da compra, inclua cheque ou ordem de pagamento no valor de US$ 20 por substituição de disco ou cartucho.

NOTA: Recomenda-se o uso de correio registrado.

Para clientes da América do Norte: Contate o Suporte ao Cliente da Activision para substituição em garantia pelo tel (800) 255-6588 ou www.activision.com/support.

LIMITAÇÃO DE DANOS. EM HIPÓTESE ALGUMA A ACTIVISION SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS RESULTANTES DE POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA, INCLUSIVE DANOS À PROPRIEDADE, PERDA DE REPUTAÇÃO, FALHA OU MAU FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR E, NA EXTENSÃO PERMITIDA POR LEI, DANOS POR LESÕES PESSOAIS, MESMO QUE A ACTIVISION TENHA SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA ACTIVISION NÃO EXCEDERÁ O PREÇO REAL PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTE PROGRAMA. ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES SOBRE A DURAÇÃO DE GARANTIA IMPLÍCITA E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO POR DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS; PORTANTO, AS LIMITAÇÕES E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LHE DÁ DIREITOS JURÍDICOS ESPECÍFICOS, E VOCÊ PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO.

TÉRMINO. Sem prejuízo de quaisquer outros direitos da Activision, este Acordo terminará automaticamente se você deixar de cumprir seus termos e condições. Nesse caso, você deve destruir todas as cópias deste Programa e todos os seus componentes.

DIREITOS RESTRITOS PELO GOVERNO DOS EUA. O Programa e a documentação foram totalmente desenvolvidos com recursos privados e são fornecidos como "Software de Computador Comercial" ou "software de computador restrito". O uso, a duplicação ou divulgação pelo governo dos EUA ou por subcontratado de Governo dos EUA está sujeito às restrições estabelecidas no subparágrafo (c)(1)(ii) das cláusulas de Direitos sobre Dados Técnicos e Software de Computador contidas na DFARS 252.227-7013 ou conforme estabelecido na alínea (c) (1) e (2) das cláusulas de Direitos Restritos de Software de Computador Comercial contidas na FAR 52.227-19, conforme aplicável. O Contratado/Fabricante é a Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INJUNÇÃO. No caso de a Activision sofrer danos irreparáveis pela não aplicação dos termos do presente Acordo, você especificamente concorda que a Activision tem o direito, sem vínculo ou outra prova de danos, aos remédios apropriados equitativos no que diz respeito à violação do presente Acordo, além de outros remédios que a Activision possa ter de acordo com as leis aplicáveis.

INDENIZAÇÃO. Você concorda em indenizar, defender e manter a Activision, seus parceiros, afiliadas, contratados, funcionários, diretores, funcionários e agentes protegidos contra todos os danos, perdas e despesas decorrentes direta ou indiretamente de seus atos e omissões em usar o Produto nos termos deste Acordo.

DIVERSOS. Este Acordo representa o acordo completo referente a esta licença celebrado entre as partes e substitui todos os acordos e representações anteriores entre as partes. Ele só pode ser alterado por um documento assinado por ambas as partes. Se qualquer disposição deste Acordo for considerada inválida por qualquer motivo, tal disposição será reformada apenas na medida necessária para torná-la obrigatória, e as demais disposições do presente Acordo não serão afetadas. O presente Acordo será interpretado de acordo com a lei da Califórnia no que se aplica aos acordos entre residentes registrados na Califórnia e será executado dentro da Califórnia, exceto no que for governado por lei federal, e você consente com a jurisdição exclusiva dos tribunais estaduais e federais de Los Angeles, Califórnia.

SUPORTE AO CLIENTE

Para autoajuda, visite nosso site em support.activision.com

Essa seção de suporte da web tem a informação mais atualizada disponível Atualizamos as páginas de suporte diariamente; por isso, verifique primeiro aqui as soluções. *Não contate o Suporte ao Cliente em busca de sugestões/códigos/fraudes.*

Consulte a Garantia Limitada contida dentro de nosso Acordo de Licença de Software para ver as substituições de garantia. Nossos representantes de suporte o ajudarão a determinar se a substituição é necessária. Se a substituição for necessária, emitiremos um número de RMA para processar sua substituição.

ACTIVISION.
Activision Publishing, Inc.
P.O. box 67713
Los Angeles, CA 90067

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE e PORTAL OF POWER são marcas comerciais SKYLANDERS UNIVERSE é marca de serviço e ACTIVISION é marca comercial registrada da Activision Publishing, Inc. Os ícones de classificação ESRB são marcas comerciais registradas da Entertainment Software Association.